

SCRAMBLE SPIRITS
TM
SEGA
GRANDSLAM
SEGA
stein

SCRAMBLE SPIRITS™

SCRAMBLE SPIRITS™

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Published by Grandslam Entertainments Ltd
56 Leslie Park Road
Croydon
Surrey CR0 6TP

SCRAMBLE SPIRITS™

LOADING

NOTE FOR AMIGA AND ST OWNERS
To avoid the risk of computer virus infection it is best to switch off the computer for at least thirty seconds before loading any game.

AMIGA	Insert the disk and reset the computer. The game should now load.
ATARI ST	Insert Disk 1 and reset the computer. Insert Disk 2 when requested. Please note:- i) Disk 2 may be inserted in Drive B. ii) Disk 2 is only required if Drive A is single sided.
COMMODORE 64	
Disk	LOAD"*",8,1
Tape	Rewind to start of Side 1. Press SHIFT RUN/STOP.
AMSTRAD CPC:-	
Disk	Insert disc and type |CPM, (the | symbol is obtainable by pressing the shift and the @ key).
Tape	Rewind to start of Side 1 (labelled). Press CTRL and the small ENTER key. Owners of the 464/664 computers will be required to turn over the tape during loading. Please follow the on-screen instructions.
SPECTRUM	
+3 Disk	Insert disk. Reset computer and press ENTER.
Tape	Rewind to start of Side 1 (labelled). Type LOAD"" (128K owners should use the LOADER or LOAD"" from the 128 BASIC). Owners of the 48K Spectrum will be required to turn over the tape during loading. Please follow the on-screen instructions.
MSX	Rewind tape to start of Side 1. Type BLOAD "CAS:",r Please turn over the tape as requested.

PLAYING THE GAME

At the beginning of the 21st Century the human race had committed a colossal error.

Thereafter some third world countries were rehabilitated.

Then one day the earth was subjected to a surprise attack by a mysterious enemy.

Emergency situation, scramble immediately!

THE GAME

Scramble Spirits is a game for one or two players. You control an attack plane and must shoot and bomb your way through six missions to destroy the alien command ship. You start each game with five lives. If you lose all your lives, you can continue the game with any remaining credits (you start the game with five credits). Press fire to start or continue a game. Player two may join the game at any time (providing credits are remaining) by pressing fire.

Shoot the helicopters and bi-planes, bomb the tanks and ground installations. If you destroy a helicopter a small friendly bi-plane appears, which will fly in formation with you when picked·up. This bi-plane fires when you do and will smart-bomb the enemy if you hold the fire button down. Don't smart-bomb too often, or you will lose the bi-plane. You can fly with up to two-bi-planes at once. The bi-plane will drop and strafe the ground, if you press the formation change key.

Watch out for enemy fire, which will destroy your plane, except at the start of a life (when the plane is flashing).

CONTROLS

AMIGA AND ST

Use a joystick or the keys Z, X, T and F, to control the plane. Press the space bar to fire, or use the joystick fire button. To toggle pause, press P. The Q key will quit the game. S toggles between the music and the sound effects. To change formation, press F1 for Player One and F10 for Player Two.

COMMODORE 64

Joystick controls only (Player One in port 1 and Player Two in port 2). P toggles pause, Q quits the game. Player One can change formation by pressing any of the function keys, whilst Player Two uses the space bar.

SPECTRUM, AMSTRAD AND MSX

Use a joystick or the keys T, F, Z, X, to control the plane. Press spacebar to fire, or use the joystick fire button. Pause the game by pressing shifted P, continue with the space bar. Quit with shifted Q. To change formation press W for Player One and enter for Player Two.

SCRAMBLE SPIRITS™

SCRAMBLE SPIRITS™

SPIELANLEITUNG

Herausgegeben von Grandslam Entertainments Ltd

SCRAMBLE SPIRITS™

LADEANLEITUNG

HINWEIS FÜR AMIGA- UND ST-BESITZER
Zur Verhinderung einer Virusinfektion empfiehlt es sich, den Computer vor dem Laden eines Spiels jeweils mindestens 30 Sekunden lang auszuschalten.

AMIGA — Diskette einlegen und Computer rücksetzen. Das Spiel wird automatisch geladen.

ATARI ST — Diskette 1 einlegen und Computer rücksetzen. Bei Aufforderung Diskette 2 einlegen. Bitte beachten:
i) Diskette 2 kann gleich in Laufwerk B eingelegt werden
ii) Diskette 2 ist nur erforderlich, wenn A ein »einseitiges« Laufwerk ist.

COMMODORE 64
Diskette — Ladebefehl: LOAD"*",8,1
Kassette — An den Anfang von Seite 1 zurückspulen. SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken.

AMSTRAD CPC
Diskette — Diskette einlegen und |CPM eintippen (das |-Symbol sitzt über dem @ und erfordert Drücken der Umschalttaste.
Kassette — An den Anfang von Seite 1 (Seite mit Etikett) zurückspulen. CTRL und kleine ENTER-Taste drücken.
Auf 464/664 Computern muß die Kassette während des Ladevorgangs umgedreht werden. Bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

SPECTRUM
+3 – Diskette — Diskette einlegen. Computer rücksetzen und ENTER drücken. KassetteAn den Anfang von Seite 1 (Seite mit Etikett) zurückspulen). LOAD"" eingeben (Benutzer des 128K sollten den LOADER oder den LOAD"" Befehl aus 128 BASIC verwenden).
Besitzer des 48K Spectrum werden während des Ladevorgangs zum Umdrehen der Kassette aufgefordert. Bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

MSX — Kassette an den Anfang von Seite 1 zurückspulen. Dann BLOAD"CAS:",r eingeben und Kassette umdrehen, wenn die Aufforderung dazu erscheint.

SZENARIO

Zu Anfang des 21. Jahrhunderts beging die Menschheit einen riesengroßen Fehler. In der Folge wurden einige Länder der Dritten Welt rehabilitiert. Dann, eines schönen Tages, wurde die Erde das Opfer eines Überraschungsangriffs durch einen mysteriösen Feind.Höchste Alarmstufe! Rette sich wer kann!

DAS SPIEL

Scramble Spirits ist ein Spiel für einen oder zwei Teilnehmer. Sie sitzen am Steuer eines Kampfflugzeugs und müssen sechs gefährliche Einsätze absolvieren, um das Kommandoschiff der Außerirdischen außer Gefecht zu setzen. Zu Anfang jedes Spiels haben Sie 5 Leben. Selbst wenn Ihnen alle 5 abhanden kommen, können Sie weiterspielen, sofern Sie noch Credits übrig haben (auch hievon haben Sie zu Anfang 5). Zum Starten des Spiels und zum Weitermachen dient die Leertaste. Ein zweiter Spieler kann durch Betätigen der Feuertaste jederzeit ins Spiel eingreifen (vorausgesetzt, es sind noch Credits vorhanden).

Holen Sie die Helikopter und Flugzeuge vom Himmel, bombardieren Sie die Panzer und feindlichen Bodenanlagen. Bei der Zerstörung eines Helikopters erscheint ein freundlich gesinntes Flugzeug, das mit Ihrem zusammen im Formationsflug fliegt und gleichzeitig mit Ihnen schießt und bombardiert, wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Seien Sie zurückhaltend mit den Smart-Bomben, wenn Sie Ihr Begleitflugzeug nicht verlieren wollen. Es ist sogar möglich, mit bis zu zwei solchen Flugzeugen in Formation zu fliegen. Wenn Sie die Taste zur Formationsänderung (Formation Change) drücken, sinkt das Begleitflugzeug ab und streift den Boden.

Nehmen Sie sich in acht vor feindlichem Geschützfeuer, welches Ihr Flugzeug vernichtet, ausgenommen ganz zu Anfang (solange das Flugzeug blinkt).

STEUERUNG

AMIGA und ST

Zum Manövrieren des Flugzeugs: Joystick oder die Tasten Z, X, T und F. Zum Feuern: Leertaste oder Feuerknopf des Joysticks. Zum Ein- und Ausschalten einer Pause: P. Zum Beenden des Spiels: Q. Zum Umschalten zwischen Musik und Ton: S. Zum

COMMODORE 64

Steuerung nur mit Joystick (Spieler 1 über Steckplatz 1, Spieler 2 über Steckplatz 2). P für Pause ein/aus; Q zum Beenden des Spiels. Spieler 1 kann die Formation durch Drücken einer beliebigen Funktionstaste ändern, Spieler 2 benutzt die Leertaste.

SPECTRUM, AMSTRAD und MSX

Zur Steuerung einen Joystick bzw. die Tasten T, F, Z, X verwenden. Zum Feuern die Leertaste oder den Feuerknopf des Joysticks. Zum Einlegen einer Pause: SHIFT + P, zum Weiterspielen die Leertaste drücken. Zum Beenden des Spiels: SHIFT + Q drücken. Zum

SCRAMBLE SPIRITS™

SCRAMBLE SPIRITS™

INSTRUCTIONS DE JEU

Publié par Grandslam Entertainments Ltd

SCRAMBLE SPIRITS™

CHARGEMENT

NOTE AUX UTILISATEURS D'AMIGA et ST
Pour éviter tout risque d'infection par virus informatique, il vaut mieux éteindre l'ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu.

AMIGA	Insérez la disquette et remettez l'ordinateur en route. Le jeu se charge automatiquement.
ATARI ST	Insérez la disquette 1 et remettez l'ordinateur en route. Insérez la disquette 2 lorsque demandé. Notez que: i) la disquette 2 peut être insérée dans l'unité B.ii) La disquette 2 n'est nécessaire que lorsque l'unité A est à face unique.
COMMODORE 64	
Disquette	Tapez LOAD"*",8,1
Cassette	Réembobinez au début de la face 1. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP.
AMSTRAD CPC	
Disquette	Insérez la disquette et tapez |CPM (pour obtenir le symbole |, appuyez sur SHIFT et @).
Cassette	Réembobinez au début de la face 1 (côté avec étiquette). Appuyez sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER. Utilisateurs de 464/664, il vous sera demandé de tourner la cassette lors du chargement — suivez les instructions sur l'écran.
SPECTRUM	
+3 Disquette	Insérez la disquette. Remettez l'ordinateur en route et appuyez sur ENTER.
Cassette	Réembobinez au début de la face 1 (côté étiquette). Tapez LOAD"" (utilisateurs de 128K, utilisez le LOADER ou tapez LOAD"" du 128 BASIC). Utilisateurs du Spectrum 48K, il vous sera demandé de tourner la cassette lors du chargement. Suivez les instructions sur l'écran.
MSX	Réembobinez la cassette au début de la face 1. Tapez BLOAD"CAS:",r et tourner la cassette lorsque demandé.

SCÉNARIO

Au début du 12ème siècle, la race humaine commit une erreur monumentale.
Suite à cela, certains pays du tiers monde furent réhabilités.
Un jour, la Terre fut attaquée par surprise par un mystérieux ennemi.
Situation d'urgence! Annihilez immédiatement!

LE JEU

Scramble Spirits est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes aux commandes d'un avion de combat et devez tirer et larguer des bombes au cours de 6 missions différentes pour détruire le vaisseau étranger. Chaque jeu débute avec 5 vies. Si vous les perdez toutes, il est possible de continuer le jeu avec ce qu'il vous reste de crédit (le je débute avec 5 crédits). Appuyez sur feu pour débuter ou reprendre le jeu. Le joueur 2 peut se joindre au jeu n'importe quand (à condition qu'il reste des crédits). Pour ceci, appuyez sur feu.

Tirez sur les hélicoptères et bi-avions; larguez des bombes sur les tanks et les installations au sol. Si vous détruisez un hélicoptère, un bi-avion allié apparaît. Il volera en formation avec vous lorsque vous le choisissez. Ce bi-avion tire si vous tirez et il envoie des bombes spéciales à l'ennemi si vous maintenez le bouton feu enfoncé. N'envoyez pas trop souvent de bombes spéciales ou vous perdrez le bi-avion. Vous pouvez voler avec un maximum de 2 bi-avions à la fois. Le bi-avion plongera et rasera le sol, si vous appuyez sur la touche de changement de formation.

Surveillez le tir ennemi sinon votre avion sera détruit sauf au début d'une vie (avion clignotant).

COMMANDES

AMIGA et ST

Contrôle de l'avion: joystick ou touches Z, X, T et F. Tir: barre d'espacement ou bouton de feu du joystick. Pause: P. Pour quitter le jeu: Q. Musique et effets sonores activés/désactivés: S. Zum Ändern der Formation Changement de formation: F1 pour joueur 1 1, F10 pour joueur 2.

COMMODORE 64

Commandes au joystick seulement (joueur 1 en port 1 et joueur 2 en port 2). P: Pause; Q: quitter le jeu. Changement de formation: Touche quelconque pour joueur 1, barre d'espacement pour joueur 2.

SPECTRUM, AMSTRAD et MSX

Contrôle de l'avion: joystick ou touches T, F, Z, X. Tir: Barre d'espacement ou bouton de feu du joystick. Pause: SHIFT + P, pour reprendre le jeu: barre d'espacement. Pour quitter le jeu: SHIFT + Q. Changement de formation: W pour joueur 1, ENTER pour joueur 2.

SCRAMBLE SPIRITS™

SCRAMBLE SPIRITS™

ISTUZIONI DI GIOCO

Pubblicato da Grandslam Entertainments Ltd

SCRAMBLE SPIRITS™

CARICAMENTO

NOTA PER PROPRIETARI DI AMIGA E ST
Per evitare il rischio di un'infezione virale del computer è consigliabile spegnerlo per almeno trenta secondi prima di caricare alcun gioco.

AMIGA	Inserite il disco e risettate il computer. Il gioco dovrebbe ora caricarsi automaticamente.
ATARI ST	Inserite il disco 1 e risettate il computer. Inserite il disco 2 quando vi viene richiesto. Si prega di notare che: i) Il disco 2 può essere inserito nell'unità disco B. ii) Il disco 2 è necessario solo se l'unità disco A è ad un'unico lato.
COMMODORE 64	
Disco	LOAD"*",8,1
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del Lato 1. Premete SHIFT RUN/STOP.
AMSTRAD CPC	
Disco	Inserite il disco e digitate CPM (il simbolo | si ottiene premendo il tasto @ e SHIFT contemporaneamente.
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del Lato 1 (etichettato). Premete CTRL e il piccolo tasto ENTER. Gli utenti dei computer 464/664 dovranno girare la cassetta durante il processo di caricamento. Si prega di seguire le istruzioni sullo schermo.
SPECTRUM	
Disco +3	Inserite il disco. Risettate il computer e premete ENTER.
Cassetta	Riavvolgete fino all'inizio del Lato 1 (etichettato). Digitate LOAD"" (utenti di 128k devono usare il LOADER o LOAD"" dal 128 BASIC). Gli utenti dello Spectrum 48K devono girare la cassetta durante il processo di caricamento. Si prega di seguire le istruzioni sullo schermo.
MSX	Riavvolgete la cassetta fino all'inizio del Lato 1. Digitate BLOAD"CAS:", r, Si prega di girare la cassetta come richiesto.

SCENARIO

All'inizio del Ventunesimo Secolo la razza umana aveva commesso un errore colossale. Di conseguenza alcuni paesi del terzo mondo furono riabilitati.

Poi, un giorno, la terra fu sottomessa ad un attacco di sorpresa da un nemico misterioso.

Situazione d'emergenza! Decollate immediatamente!

Il GIOCO

Scramble Spirits è un gioco per uno o due giocatori. Siete in controllo di un aeroplano d'attacco e dovete sparare e bombardare per la durata di sei missioni con il fine di distruggere la nave di comando nemica. Incominciate ciascun gioco con cinque vite. Se perdete tutte le vostre vite, potete continuare il gioco con i punti di credito che vi rimangono (iniziate il gioco con cinque punti di credito). Premete il tasto del fuoco per cominciare o per continuare un gioco. Il secondo giocatore può unirsi al gioco a qualsiasi punto (a condizione che rimangano punti di credito) premendo il tasto del fuoco.

Sparate all'elicottero e biplani, bombardate i carri armati e le installazioni a terra. Se distruggete un elicottero un piccolo biplano amichevole appare, e volerà in formazione con voi quando lo raggiungete. Questo biplano spara insieme a voi e bombarderà il nemico se tenete premuto il tasto fuoco. Non bombardate in questo modo troppo spesso, o perderete il biplano. Potete volare con non più di due biplani contemporaneamente. Se premete il tasto di cambio di formazione, il biplano si abbasserà e colpirà a terra.

State attenti al fuoco del nemico, il quale distruggerà il vostro aereo, eccetto all'inizio di una vita (quando l'aereoplano sta ancora lampeggiando).

CONTROLLI

AMIGA e ST

Per manovrare l'aereo usate un joystick o i tasti Z, X, T e F. Premete la barra di spazio per sparare, oppure usate il tasto di sparatoria joystick. Per attivare una pausa, premete P. Il tasto Q termina il gioco. S attiva la musica e gli effetti sonori. Per cambiare formazione, premete F1 per il primo giocatore e F10 per il secondo giocatore.

COMMODORE 64

Il manovramento si esegue solo con il joystick. (Il primo giocatore nel porto 1 e il secondo giocatore nel porto 2) P attiva una pausa. Q termina il gioco. Il primo giocatore può cambiare formazione premendo qualsiasi delle chiavi di funzione, mentre il secondo giocatore usa la barra di spazio.

SPECTRUM, AMSTRAD e MSX

Per manovrare l'aeroplano usate il joystick o i tasti T, F, Z, X. Premete la sbarra di spazio per sparare, o usate il joystick tasto di fuoco.
Interrompete il gioco premendo Shift/P, continuate con la barra di spazio. Interrompete con Shift/Q. Per cambiare formazione premete W per il primo giocatore e ENTER per il secondo giocatore.


stein